

Mittelerde, Die Weiße Hand (MEWH) - Deutsche Spielanleitung

Übersetzung und Bearbeitung: R. Lachs

Email: reil@mail.blinx.de

WHANLEIT.DOC

23.09.99

Nicht für die Freien Völker, nicht für den Dunklen Herrscher - für Dich!

Einleitung

Während des 3. Zeitalters sandten die Valar fünf Maiar nach Mittelerde, um den Freien Völkern zu helfen, Sauron zu widerstehen. Es war ihnen jedoch verboten, die Völker Mittelerdes zu beherrschen oder der Macht Saurons ebenfalls mit Macht zu begegnen. Sie waren als die fünf „Zauberer“ bekannt: Alatar, Gandalf, Pallando, Radagast und Saruman.

Im *Herrn der Ringe* war Gandalf der einzige Zauberer, der seiner Mission treu blieb. Saruman verfiel der Macht des Bösen, Radagast erlag den Verlockungen der Natur, Alatar und Pallando verschwanden in die fernen Reiche des Ostens, um ihren eigenen Dingen nachzugehen.

Mittelerde - Die Weiße Hand erlaubt Ihnen, einen dieser Gefallenen Zauberer zu spielen. Als Spieler eines Gefallenen Zauberer können Sie gute und dunkle Unterstützungskarten sammeln und verwenden, um mit allen Mitteln zur Ihrem Ziel zu gelangen. Sie können jedoch Ihren Einfluß und Ihre Kontrolle nur über die schwächeren Helden und Schergen ausüben, die mächtigeren Charaktere könnten Ihre Habgier und Schwachheit spüren.

Jeder Gefallene Zauberer wird durch eine andere Besessenheit angetrieben, die sich aus seinen Fähigkeiten und Zielen ergibt:

Der gefallene **Alatar** (der Herr der Jagd) ist der Beherrscher der belebten Natur, er ist Jäger. Er liebt es, Dinge selber zu regeln und beherrscht lieber einzelne Individuen als ganze Völker. Er ist davon besessen, Sauron durch Umwandlung von Mittelerde in ein wohlgeordnetes Wildreservat zu besiegen.

Der gefallene **Gandalf** (der Gramerfüllte) ist der Freund von Mittelerde, der Völker und ihres Schicksals. Er beeinflusst eher die Völker und ihre Grundsätze, anstatt sie zu beherrschen; er will kein Reich gründen. Er hat die Hoffnung verloren, Sauron zu besiegen und möchte nur den endgültigen Sieg des Dunklen Herrschers möglichst lange verzögern und viele Freie Völker retten.

Der gefallene **Pallando** (der Meister des Verderbens) ist der Herr der Völker und des Schicksals. Er beherrscht die Völker und ist davon besessen, sein eigenes Reich zu errichten und Sauron mit Waffengewalt zu besiegen.

Der gefallene **Radagast** (der Hüter des Waldes) ist der Freund der belebten Natur. Er betrachtet Mittelerde als einen großen Garten und seine Einwohner als dessen Gärtner. Er überzeugt nur und herrscht nicht. Er plant, der Natur sich selbst gegen den Dunklen Herrscher zu helfen.

Der gefallene **Saruman** (der Vielfarbige) ist der Beherrscher der unbelebten Natur. Er sammelt Wissen und stellt leblose Sachen her. Er ist davon besessen, aus eigener Kraft mit seinen Fähigkeiten und Gegenständen gegen Sauron zu streiten.

Anmerkung: Ein Zauberer, der gemäß METW einen Versuchungswurf mit 1 oder 2 verfehlt, wird zu einem Gefallenen Zauberer (die Zauberer in MEWH sind alles Gefallene Zauberer).

Das Spiel mit MEWH

Wenn Sie einen Gefallenen Zauberer spielen, sollten Sie davon ausgehen, daß es sich bei Ihrem Gefallenen Zauberer um einen Zauberer nach METW handelt. Alle normalen METW-Regeln gelten weiterhin außer den besonderen Ausnahmen, die in den hier aufgeführten Regeln festgelegt sind. Die die Zauberer betreffenden Regeln aus MELE gelten auch für Gefallene Zauberer.

Sie sollten zuerst den folgenden Abschnitt lesen, um einen allgemeinen Überblick darüber zu erlangen, wie man einen Gefallenen Zauberer spielt. Danach lesen Sie bitte den Rest der Regeln über weitere besondere Details.

Zauberer - Wenn sich Regeln und Karten auf einen Zauberer beziehen, gelten sie auch für Ihren Gefallenen Zauberer.

Zufluchtsorte für Zauberer - Wenn sich Regeln und Nichtortskarten auf Helden-Zufluchtsorte und Dunkle Zufluchtsorte beziehen, gelten sie statt dessen für Ihre Zauberer-Zufluchtsorte. Die besonderen Effekte der Zufluchtsorte aus METW (Heilung, Charaktere ins Spiel bringen usw.) gelten auch für Ihre Gemeinschaften in einem Zauberer-Zufluchtsort. Sie gelten jedoch nicht für Ihre Gemeinschaften in Helden-Zufluchtsorten aus METW und in Dunklen Zufluchtsorten aus MELE.

Entwicklungspunkte - Bestimmte Karten geben Ihrem Gefallenen Zauberer sogenannte Entwicklungspunkte. Diese Punkte weisen aus, wie weit Ihr Gefallener Zauberer von seiner ursprünglichen Mission abgewichen ist. Sie müssen deshalb darauf achten, wie viele Entwicklungspunkte Sie angesammelt haben. Die Anzahl der Entwicklungspunkte einer Karte wird durch entsprechende Zahlen in den gezackten Symbolen angegeben.

Entwicklungskarten - In MEWH wird ein neuer Typ von Unterstützungskarten eingeführt, die sogenannten Entwicklungskarten. Diesen Kartentyp können nur Spieler von Gefallenen Zauberern in ihre Kartendecks einbauen. Die Karten besitzen einen grün gefärbten Hintergrund (wie Grünspan auf Kupfer). Die meisten dieser Karten geben Entwicklungspunkte.

Charaktere - Sie können sowohl Helden- wie auch Schergen-Charaktere verwenden, wobei deren Geisteskraft maximal nur 5 betragen darf. Alle Ihre Nicht-Ork/Troll-Charaktere werden als Helden-Charaktere angesehen. Sie dürfen von jedem nicht einzigartigen Charakter nur bis zu zwei Exemplare verwenden.

Orks & Trolle - Da die meisten Charaktere eines Gefallenen Zauberers keine Orks und Trolle sind, gibt es für Ork- und Troll-Charaktere einen besonderen Abschnitt am Ende dieser Anleitung.

Helden/Schergen-Unterstützungskarten - Sie können sowohl Helden- wie Schergen-Unterstützungskarten verwenden, wobei Sie nur bis zu 2 Stück einer nicht einzigartigen von diesen Unterstützungskarten in Ihr Deck und in Ihren Reservestapel einbauen dürfen.

Orte - Es gibt vier Ortskarten für Gefallene Zauberer: **Isengart**, **Die Weißen Türme**, **Rhosgobel** und die **Tiefen Minen**. Diese Ortskarten haben einen leicht grauen Hintergrund. Wenn auf einer Karte nicht anders angegeben, kann der Spieler eines Gefallenen Zauberers diese Ortskarten anstelle der Helden/Schergen-Versionen verwenden.

Die meisten Gemeinschaften von Gefallenen Zauberern verwenden Helden-Ortskarten, wenn sie sich zu einem Ort begeben, der nicht für einen Gefallenen Zauberer gilt (Ausnahmen siehe im Abschnitt über die Bewegung).

Siegpunkte - Die Siegpunkte für Entwicklungskarten werden normal gezählt, also wie auf der Karte aufgedruckt. Jedoch bringen andere Karten mit Siegpunkten einem Gefallenen Zauberer jeweils nur einen Siegpunkt, unabhängig vom tatsächlich aufgedruckten Wert.

Diese Siegpunkte können nicht durch ein Helden/Schergen-Unterstützungs-Ereignis (wie beispielsweise **Schildwachen von Númenor** (M163), **Gerüchte über den Einen** (L336), **Gezollter Tribut** (A126) usw.) verändert werden. Allerdings kann die Anzahl an Siegpunkten, die durch bestimmte Karten gegeben werden, durch die Fähigkeiten von Gefallenen Zauberern und durch Entwicklungskarten modifiziert werden.

Die Siegbedingungen

Als ein Gefallener Zauberer können Sie das Spiel in der gleichen Weise wie ein Zauberer bei METW gewinnen: Ihr Gegner ist eliminiert oder Sie erobern **Den Einen Ring** oder Sie besitzen die meisten Siegpunkte beim Anruf des Freien Rates. Es gelten folgende Ausnahmen:

- Um durch Eroberung **Des Einen Rings** zu gewinnen, müssen mindestens eine Karte **Der neue Herr der Ringe** gespielt worden und die auf dieser Karte angegebenen Bedingungen erfüllt sein.
- Der Freie Rat wird normal einberufen und der Sieg wird durch Ermittlung der Siegpunkte festgestellt. Für Ihren Gefallenen Zauberer wird dieses Ereignis jedoch als **Tag der Abrechnung** bezeichnet, denn seine Siegpunkte geben an, wie weit er bei der Erfüllung seiner persönlichen Zielstellung vorangekommen ist.
- Sie erhalten keine Siegpunkte für Karten, die an anderen als Zauberer-Zufluchtsorten hinterlegt worden sind.

Spielvorbereitung

Als Spieler eines Gefallenen Zauberers bereiten Sie Ihr Spiel genauso wie mit einem normalen Zauberer vor, wobei die folgenden Ausnahmen gelten:

Deklarieren Sie, daß Ihr Zauberer ein Gefallener Zauberer ist

Wenn Sie einen Gefallenen Zauberer spielen, müssen Sie Ihrem Gegner vor der Festlegung der Anfangsgemeinschaften mitteilen, welchen Gefallenen Zauberer Sie spielen wollen. Wenn Ihr Gegner normale Zauberer-Charakterkarten in seinem Spieldeck und/oder in seinem Reservestapel hat, die dem von Ihnen deklarierten Gefallenen Zauberer entsprechen, kann er diese Zauberer-Charakterkarten durch eine gleiche Anzahl von anderen Zauberer-Charakterkarten ersetzen. Ihr Gegner darf auch 10 Karten zu seinem Reservestapel hinzufügen, die für den Fall, daß er auf einen Gegner mit einem Gefallenen Zauberer trifft, schon vorab festgelegt sein sollten.

Anmerkung: Diese Regel bedeutet, daß Ihr Gegner nach der Deklaration Ihres Gefallenen Zauberers nicht den entsprechenden normalen Zauberer spielen kann (d.h. dieser Zauberer ist schon gefallen). Sie und Ihr Gegner könnten zwar den gleichen Gefallenen Zauberer deklarieren und versuchen zu spielen, aber das Spiel würde wahrscheinlich von dem Spieler gewonnen werden, der seinen Gefallenen Zauberer zuerst ins Spiel bringt.

Ihr Ortskarten-Deck

In Ihrem Ortskarten-Deck können sich mehrere der folgenden Zufluchtsorte für Gefallene Zauberer befinden:

sengart, Die Weißen Türme, Rhosgobel und die **Tiefen Minen**. Jedoch darf Ihr Ortskarten-Deck nur jeweils eine Karte aller anderen Helden- und Schergen-Orte enthalten.

Ihr Spieldeck

In der einen Hälfte Ihres Spieldecks (und Ihres Reservestapels) mit den Unterstützungen können Helden, Schergen und Entwicklungskarten mit folgenden Einschränkungen enthalten sein:

- Ein Exemplar jeder einzigartigen Karte, einschließlich Karten gleichen Namens.
- Drei Exemplare jeder nicht einzigartigen Entwicklungskarte.
- Zwei Exemplare jedes nicht einzigartigen Charakters.
- Zwei Exemplare jeder nicht einzigartigen Helden-Unterstützungskarte.
- Zwei Exemplare jeder nicht einzigartigen Schergen-Unterstützungskarte.
- Sie können keine Entwicklungskarten in Ihr Deck aufnehmen, die für einen anderen Gefallenen Zauberer gelten (d.h., wenn Sie Alatar zu Ihrem Gefallenen Zauberer deklarieren, können Sie keine Karten verwenden, die sich beispielsweise auf Gandalf beziehen).
- Folgende Karten können Sie nicht in Ihr Deck aufnehmen:

Schicksalsklüfte (Cracks of Doom) - W336

Gunst der Valar (Favour of the Valar) - W348

Gollums Schicksal (Gollum's Fate) - W350

Alte Straße (Old Road) - W369

Enthüllung des Zauberers (Wizard Uncloaked) - D153

Stunde der Not (Hour of Need) - M124

Der Herr der Winde eilt herbei (The Windlord found me) - M164

Bote aus Mordor (Messenger of Mordor) - L279

Die Nachricht muß nach Lugburz (News Must Get Through) - L281

Tötet alle, aber NICHT die Halblinge (Kill all but NOT the Halflings) - L328

Nachricht aus dem Auenlande (News of the Shire) - L330

Das Lidlose Auge (The Lidless Eye) - L345

Der Balrog (The Balrog) - A49

Bemerkenswerte Gastfreundschaft (Glamour of Surpassing Excellence) - A113

Die Sonne entschleiert (The Sun Unveiled) - A115

Benutze deine Beine (Use your Legs) - A127

Anfangs-Entwicklungskarten

Sie müssen Ihr Spiel mit einer, zwei oder drei Entwicklungskarten Ihrer Wahl beginnen, die zusammen über 3 Entwicklungspunkte verfügen müssen. Wenigstens eine dieser Karten muß nicht einzigartig sein. Sie können jedoch mit keiner Karte starten, wenn die Bedingungen zum Ausspielen dieser Karte nicht vorhanden sind.

Die Anfangs-Entwicklungskarten müssen wie die Anfangscharaktere aufgedeckt werden, damit im Falle des Aufdeckens von gleichen einzigartigen Karten diese abgeworfen werden können.

Anfangscharaktere

Ihre Anfangscharaktere (bis zu fünf) können Helden- oder Schergen-Charaktere sein, jedoch dürfen Sie mit keinem Charakter mit einer Geisteskraft größer als 5 starten. Und Sie können auch nicht mit Ork- oder Troll-Charakteren beginnen, wenn Sie nicht über eine entsprechende Entwicklungskarte (z.B. *Schlechte Gesellschaft*) verfügen.

Anfangsort

Ihre Anfangsgemeinschaft kann das Spiel an **Den Weißen Türmen** beginnen **oder** an jeder Ruine/Hort in **Rhudaur** oder **Arthedain**. Wenn Sie an einer Ruine/Hort starten, kann eine der Anfangs-Entwicklungskarten eine Karte *Versteckte Zuflucht* sein, die auf Ihren Anfangsort gespielt wird.

Der Spielzug

Jeder Spielzug läuft wie gewohnt ab, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- Sie können während der Organisationsphase eine Ihrer bereits im Spiel befindlichen Entwicklungskarten abwerfen, falls Ihre Entwicklungspunkte dadurch nicht unter 3 fallen.
- Sie können permanente Entwicklungskarten nur während Ihrer Organisationsphase ausspielen, sofern eine Karte nicht etwas anderes besagt.

- Die Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers können Ringgeister-Gemeinschaften angreifen (siehe MELE-Regelheft) und umgekehrt. Jedoch können sich nicht offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers und Zauberer-Gemeinschaften gegenseitig nicht angreifen, wohingegen offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers jede Gemeinschaft eines anderen Spielers angreifen können (siehe auch den Abschnitt über besondere Ork/Troll-Regeln).

Charaktere und Gemeinschaften

Alle Ihre Nicht-Ork/Troll-Charaktere werden als Helden-Charaktere angesehen. Folglich wird eine derartige Gemeinschaft, die keine Ork- und Troll-Charaktere enthält, als Helden-Gemeinschaft behandelt. Solch eine Gemeinschaft wird beim Spielen von Schergen-Unterstützungen als versteckt gehandhabt.

- Ihr Gefallener Zauberer kann nur an seinem Heimatort starten.
- Sie können nicht mit Charakteren mit einer Geisteskraft größer als 5 starten oder diese ins Spiel bringen.

Anmerkung: Wegen weiterer Details siehe den Abschnitt über Orks und Trolle.

Bewegung

Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers müssen die Bewegung über Regionen ausführen. Wenn eine Ihrer Gemeinschaften sich zu einem Ort bewegt, ziehen Sie und Ihr Gegner entsprechend viele Karten, wie auf der Ortskarte angegeben. Das geschieht auch, wenn die Gemeinschaft sich zu einem Zauberer-Zufluchtsort bewegt.

Die Zufluchtsorte aus METW (**Die Grauen Anfurten**, **Bruchtal**, **Lórien** und **Edhellond**) und die Dunklen Zufluchtsorte aus MELE (**Minas Morgul**, **Dol Guldur**, **Carn Dûm** und **Geann a-Lisch**) gelten nicht als Zufluchtsorte für Gefallene Zauberer.

Nachfolgend sind die Ausnahmen bei der Verwendung der Orte aufgeführt, die jedoch durch das Ausspielen von bestimmten Gefahren- und Entwicklungskarten noch zusätzlich modifiziert werden können.

- Nicht offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers müssen Helden-Ortskarten für alle Orte außer Ruinen/Horte benutzen.
- Die Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers können entweder Helden- oder Schergen-Ruinen/Horte für einen Ort verwenden, wobei aber alle Orte dann von einer Version stammen sollten (siehe weiter unten).
- Wenn Sie eine Helden- oder Schergen-Version einer Ortskarte in Ihrem Spiel oder Ablagestapel haben, können Sie nicht die jeweils andere Version des Ortes verwenden.
- Das Ausspielen bestimmter Karten (z.B. *Geplantes Verderben*, *Erkaltetes Herz* u.a.) kann den Typ der Orte verändern, die Ihre Gemeinschaften benutzen können. Wenn dies geschieht, tauschen Sie sofort die betroffenen, schon im Spiel befindlichen Ortskarten durch entsprechend geeignete Ortskarten aus.

Versuchungswürfe

Versuchungswürfe werden normal ausgeführt, es gelten folgende Ausnahmen:

- Versuchungswürfe für einen Gefallenen Zauberer werden wie für einen Schergen-Charakter ausgeführt. Das bedeutet, wenn der Wurf gleich der Anzahl der Versuchungspunkte des Gefallenen Zauberers oder 1 weniger beträgt, wird dieser nur getappt und nicht abgeworfen.
- Versuchungswürfe für Nicht-Ork/Troll-Charaktere eines Gefallenen Zauberers werden so gehandhabt, als sei der Spieler ein normaler Zauberer.
- Ihr Gefallener Zauberer erhält alle Versuchungspunkte seiner Entwicklungskarten (keine Gegenstände).

Ausspielen und Verwendung von Unterstützungen

Unterstützungen können normal ausgespielt werden, es gelten folgende Ausnahmen:

Prüfung von Goldenen Ringen

Wann immer ein Spieler eines Gefallenen Zauberers einen Helden-Goldring prüft, wird das Ergebnis um -1 modifiziert.

Anmerkung: Die folgenden Einschränkungen gelten nicht für Zaubersprüche und Magie.

Wirkung auf Orts- und Unterstützungskarten

Eine Helden-Unterstützungskarte kann keine Schergen-Ortskarte oder Schergen-Unterstützungskarte beeinflussen.
Eine Schergen-Unterstützungskarte kann keine Helden-Ortskarte oder Helden-Unterstützungskarte beeinflussen.

Auspielen von Unterstützungen an einem Ort

Um eine Unterstützung für einen nicht Gefallenen Zauberer zu spielen, die normalerweise den Ort tappen würde, müssen sowohl der Ort wie auch die Unterstützung beide jeweils entweder Helden- oder Schergenkarten sein. Zu diesem Zweck gilt eine Ortskarte für Gefallene Zauberer (oder auch ein Zufluchtsort für Zauberer) sowohl als Helden-Ort wie auch als Schergen-Ort.

Dies gilt für alle Heere, Verbündete und Gegenstände wie auch für andere Karten, die während der Ortsphase gespielt werden und den Ort tappen.

Anmerkung: Wenn die Prüfung eines Goldenen Ringes besagt, daß ein bestimmter Ringtyp gespielt werden kann, können Sie entweder die Helden- oder die Schergen-Version dieses Ringes ausspielen.

Benutzung von Gegenständen

Alle Nicht-Ork/Troll-Charaktere können sowohl Helden- wie auch Schergen-Gegenstände benutzen.

Wenn Ihr Gefallener Zauberer das Spiel verläßt

Wenn dieser Fall eintritt, werfen Sie alle Ihre im Spiel befindlichen Entwicklungskarten (Permanente Ereignisse) ab, die sich auf Ihren Zauberer beziehen (d.h. wenn Sie Alatar verkörpern und *Opferung der Gestalt* (W413) spielen, müssen Sie alle Ihre Entwicklungskarten (Permanente Ereignisse) abwerfen, die den Aufdruck haben: Nur für Alatar-Spieler). Wie normalerweise üblich, werden dabei alle Permanenten Gefahren-Ereignisse auf einem solchen Zauberer abgeworfen.

Verwendung von Ortskarten für Agenten

Wenn Sie einen Agenten bewegen, müssen Sie als Spieler eines Gefallenen Zauberers Helden-Ortskarten verwenden. Sollte sich die Schergen-Version dieses Ortes im Spiel oder in Ihrem Abwurfstapel befinden, kann Ihr Agent die Helden-Version dieses Ortes nicht benutzen oder aufdecken.

Besondere Ork/Troll-Regeln

Eine Gemeinschaft mit Ork- oder Troll-Charakteren ist offen. Ebenso wird eine Gemeinschaft als offen bezeichnet, wenn sie einen der folgenden Verbündeten bei sich hat: *Ungoliant's letzte Brut* (L153), *Doppelköpfiger Troll* (L156), *Große Fledermäuse* (A46), *Großer Herrscher Orkstadts* (A47), *Regiment schwarzer Krähen* (A48). Jede andere Gemeinschaft ist eine Helden-Gemeinschaft.

- Halb-Orks sind besondere Orks; wenn sich ein Halb-Ork in einer Gemeinschaft nur mit Halb-Orks und Menschen befindet, ist die Gemeinschaft **nicht** offen (d.h. Halb-Orks erscheinen dem flüchtigen Beobachter als häßliche Menschen). Halb-Orks können keine Trophäen gewinnen. In allen anderen Fällen gelten Halb-Orks als Orks.
- Sie können keine Ork- und Troll-Charaktere spielen, wenn Sie nicht vorher eine geeignete Karte (z.B. *Schlechte Gesellschaft*) ausgespielt haben.
- Sofern nicht an einem Zauberer-Zufluchtsort befindlich, kann ein Ork oder Troll nicht zusammen in einer Gemeinschaft mit Elfen, Zwergen, Dünedain oder Hobbits sein.
- Eine offene Gemeinschaft eines Gefallenen Zauberers kann jede Gemeinschaft eines anderen Spielers angreifen und umgekehrt.
- Offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers müssen die Helden-Versionen für Schattenhorte, Horte der Dunkelheit und für Dunkle Zufluchtsorte sowie die Schergen-Versionen für Grenzorte, Freie Orte und Helden-Zufluchtsorte verwenden.
- Offene Gemeinschaften sind keine Schergen-Gemeinschaften bezüglich der im MELE-Regelheft beschriebenen Verhörregeln, jedoch gelten offene Gemeinschaften als Schergen-Gemeinschaften für solche Gefahren, die nur Schergen-Gemeinschaften betreffen (z.B. *Erben der Könige* (L141)).
- Versuchungswürfe für einen Ork- oder Troll-Charakter werden so gehandhabt, als sei er ein Schergen-Charakter.
- Sie können keine Helden-Unterstützung (Permanentes Ereignis) auf eine Gemeinschaft mit einem Ork- oder Troll-Charakter spielen.
- Ein Ork- oder Troll-Charakter kann nicht Ziel einer Helden-Unterstützung sein (so können Ork- oder Troll-

Charaktere beispielsweise die Karten *Abwehr* (W333), *Entkommen* (W340) usw. nicht nutzen).

- Eine Helden-Unterstützung (z.B. *Versteck* (W335), *Geheime Pfade* (D133)), die zum Ausspielen einen Charakter mit besonderen Fähigkeiten erfordert, kann nicht durch Ork- oder Troll-Charaktere gespielt werden.
- Ein Ork- oder Troll-Charakter kann nicht getappt werden, um einen Effekt einer Helden-Unterstützung auszulösen (z.B. *Loblied auf Elbereth* (W372), *Großes Schiff* (W351) u.a.).
- Ein Ork- oder Troll-Charakter kann einen Helden-Gegenstand tragen, jedoch werden alle Boni und besonderen Effekte ignoriert (alle Einschränkungen bezüglich Bewegung und Spielbarkeit bleiben gültig).

Optionale Regeln

Kämpfe zwischen Gemeinschaften

Normalerweise können sich nicht offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers und Zauberer-Gemeinschaften nicht bekämpfen.

Bei Anwendung dieser optionalen Regel kann eine Gemeinschaft mit einem Gefallenen Zauberer und mit mehr als 10 Entwicklungspunkten den Kampf gegen jede Gemeinschaft des Gegners aufnehmen. Auch eine Gemeinschaft des Gegners kann den Kampf gegen eine Gemeinschaft des Gefallenen Zauberers aufnehmen, wenn er mehr als 10 Entwicklungspunkte besitzt.

Umwandlung eines Zauberers zu einem Gefallenen Zauberer

Als Spieler eines Zauberers können Sie Entwicklungskarten, Schergen-Unterstützungskarten und Schergen-Charaktere und bis zu zwei Karten von Gefallenen Zauberern in Ihren Reservestapel aufnehmen.

Wenn ein Versuchungswurf für Ihren Zauberer gleich dessen Versuchungspunkten (oder 1 weniger) ist, können Sie sich entscheiden, ihn zu einem Gefallenen Zauberer umzuwandeln (falls nicht, wird Ihr Zauberer eliminiert und Sie verlieren das Spiel). Wenn Sie sich also dafür entscheiden und die passenden Karten in Ihrem Reservestapel haben, müssen Sie folgender Prozedur folgen:

- Ersetzen Sie sofort Ihren Zauberer durch den Gefallenen Zauberer aus Ihrem Reservestapel. Legen Sie die Zauberer-Karte in Ihren Reservestapel.
- Nehmen Sie eine spielbare Entwicklungskarte (Permanentes Ereignis) mit maximal 3 Entwicklungspunkten aus Ihrem Reservestapel und spielen Sie sie aus.
- Das Spiel geht normal weiter, aber es gelten nun die besonderen Regeln für Ihren Gefallenen Zauberer.

Turnierregeln

Anfangs-Entwicklungskarten

Wenn die Charakter-Auswahl vorgenommen wird, legen Sie die Anfangs-Entwicklungskarten ebenfalls offen aus.

Größe des Reservestapels

Die Größe des Reservestapels wird wie folgt festgelegt:

- 30 Karten für Spiele mit 1 und 2 Decks
- 35 Karten für Spiele mit 3 Decks
- 40 Karten für Spiele mit 4 Decks

Aufdecken Ihres Zauberers

Bevor das Spiel beginnt, müssen Sie Ihren Gefallenen Zauberer bekanntgeben.

• • •